



XBOX 360

XBOX
LIVE

SKIP CINEMATIC/
SEE MULTIPLAYER SCOREBOARD

START/PAUSE

AIM

SHOOT/THROW GRENADE

SEE OBJECTIVES
AND SQUAD STATUS

RELOAD

MOVE

SWITCH WEAPONS

LOOK/CLICK TO ZOOM

Y POINT OF INTEREST

X USE/INTERACT

B MELEE/TAG

A TAKE COVER/
EVADE/MANTLE

DOCUMENT NO. 0709
NO CHANGE IN CLASS
NAME: Jonathan Harper
RANK: Sergeant



Microsoft
game studios

0709 Part No. X16-04485-01 XK

DECLARATION OF OFFENSES GOVERNMENTS

MANUAL

FOR TECHNICAL REFERENCE

GEARS OF WAR 2

RESTRICTED

⚠ ADVARSEL! Inden du begynder at spille, skal du læse vigtige sundheds- og sikkerhedsoplysninger i brugerhåndbogen til Xbox 360® og eventuelle brugerhåndbøger til eksternt udstyr. Gem alle brugerhåndbøger, så du altid kan slå op i dem. Du kan finde oplysninger om erstatningshåndbøger på www.xbox.com/support eller ved at ringe til Xbox Kundesupport.

Vigtige sundhedsoplysninger om spil af videospil

Lysfølsomme anfald

Meget få personer kan opleve et anfald, når de udsættes for visse visuelle billeder, deriblandt blinkende lys eller mønstre, som kan forekomme i videospil. Selv personer, der ikke har tidligere erfaringer med anfald eller epilepsi, kan have en udiagnosticeret tilstand, som kan medføre disse "lysfølsomme anfald" ved brug af videospil.

Disse anfald kan omfatte forskellige symptomer, deriblandt svimmelhed, ændret syn, trækninger ved øjnene eller i ansigtet, ryk eller rystelser i arme eller ben, desorientering, forvirring eller midlertidigt tab af bevidstheden. Anfald kan også medføre bevidstløshed eller kramper, som kan føre til skader, hvis du falder eller rammer genstande tæt ved.

Stop spillet straks, og søg læge, hvis du oplever nogle af disse symptomer. Forældre bør holde øje med deres børn eller spørge dem om ovenstående symptomer – det er mere sandsynligt, at børn og teenagere kommer ud for disse anfald end voksne. Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfald kan reduceres ved at tage følgende forholdsregler: Sid længere væk fra skærmen, brug en mindre skærm, spil i et veloplyst lokale, spil ikke, når du er svimmel eller træt.

Søg læge, før der spilles, hvis du eller nogen i din familie har anfald eller epilepsi.

Hvad er PEGI-systemet?

PEGI-systemet til aldersklassifikation beskytter mindreårige mod spil, der ikke er egnede til deres aldersgruppe. BEMÆRK, at dette ikke er en angivelse af spillets sværhedsgrad. PEGI, som består af to dele, giver forældre og andre, der køber spil til børn, mulighed for at få oplyst, hvilke spil der egner sig til den pågældende aldersgruppe. Den første del er aldersklassifikationen:-

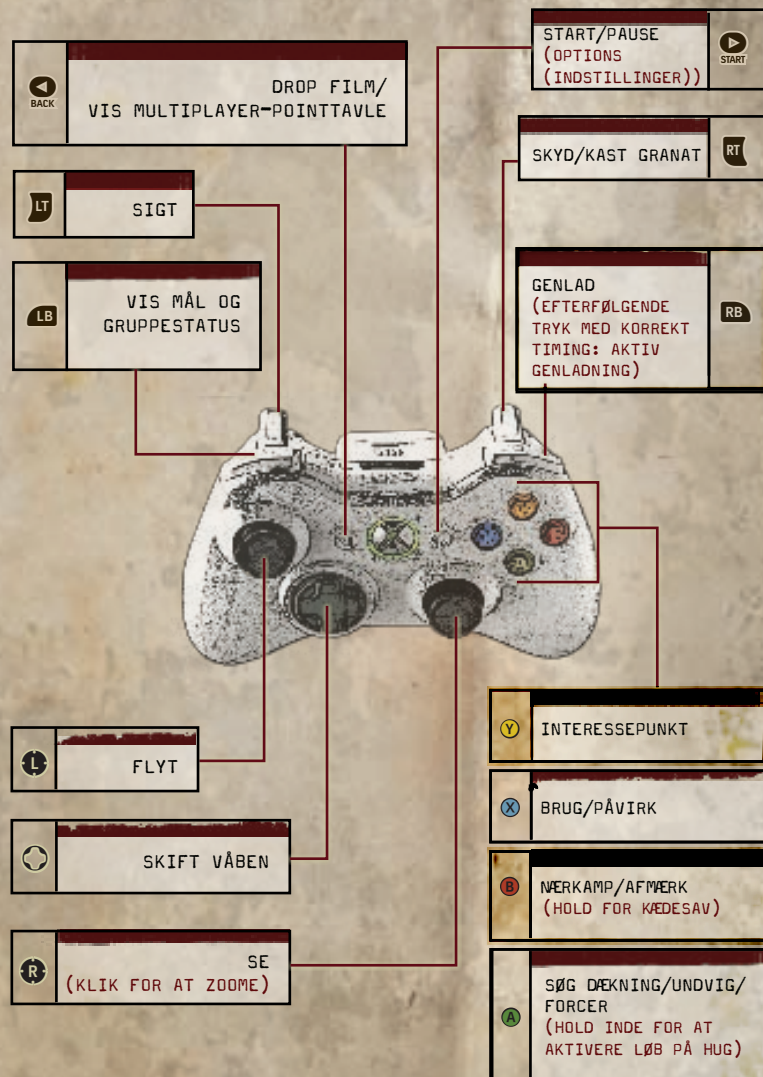


Den anden del er ikoner, som angiver spillets indholdstype. Der kan være en række ikoner alt afhængigt af spillet. Spillets aldersklassifikation afspejler indholdets voldsomhed. Ikonerne er:-



Besøg www.pegi.info og pegionline.eu for at få yderligere oplysninger

CONTROLLER



HEADS-UP-DISPLAY

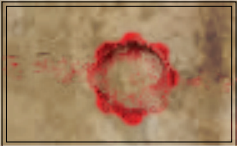


CRIMSON OMEN (LIV)

Når du udsættes for skade, vil du bemærke, at Crimson Omen fyldes med blod for at vise din status.



SÅRET



DØENDE



NEDE, MEN IKKE FÆRDIG/DØD

Hvis du undgår skade, når du er såret eller døende, regenereres du. Når Crimson Omen er fuldt, er du nede, men ikke færdig, eller død.

MÅLSØGNING

SIGTE	Sigt ved at holde [L] inde og flytte [R]. Der vises et sigtekorn, som bliver rødt, når det rettes mod en fjende. Bemærk, at hvis du sigter, mens du har søgt dækning, forbliver du stort set i dækning, men dit hoved kan være udsat.
ZOOM	Forstør sigtebilledet ved at holde [L] inde og derefter klikke på [R]. Zoom fungerer kun med visse våben.
SKUD FRA HOFTEN	Flyt [R], indtil du har et mål midt for dig, og tryk derefter på [RT] for at skyde. Denne sigtemetode er hurtig, men upræcis.
SKUD I BLINDE	Når du har søgt dækning, kan du trykke på [RT] for at skyde uden om dækningen uden at udsætte dig selv for skade. Med denne teknik holder du dit våben fri af dækningen, men teknikken er endnu mindre præcis end at skyde fra hoften.

AKTIV GENLADNING

Genlad dit våben manuelt ved at trykke på **RB**.

Forsøg aktiv genladning ved at trykke på **RB** endnu en gang. Succes er et spørgsmål om timing og øvelse. Der findes tre mulige udfald, når du forsøger aktiv genladning:

SUCCES

Hvis du opnår succes, er du i stand til at lade hurtigere.



PERFEKT

Hvis du opnår en perfekt genladning, genlader du meget hurtigere og opnår en våbenfordel.



MISLYKKET

Hvis det mislykkes, blokerer dit våben, og du kommer til at bruge mere tid på at genlade, end hvis du havde benyttet automatisk genladning.



NÆRKAMP

Tryk på **B** for at udføre nærkampangreb med dit aktuelle våben. Hold **B** inde for at aktivere husarens unikke kædesavs bajonet-angreb. Hvis du forsøger dig med kædesav på en modstander, der er i besiddelse af en husar, må du forberede dig på duel. Hvis du vil vinde, skal du trykke hurtigt på **B**.

Hvis du er udstyret med en granat og trykker på **B** for at gå i nærkamp, kan du plante granaten på en modstander i nærheden eller på en væg eller genstand for at bruge den som luremine.

DÆKNING OG GRUNDLÆGGENDE MANØVRER

Bevæg dig ved at bruge **1**. Alle specialbevægelser--undvigelse, brug af dækning, klatring over en forhindring (forcering) og løb på hug--brug **A**-knappen sammen med **1**.

SØG DÆKNING

Brug dækning i kamp, eller dø. Bevæg dig hen imod et hvilket som helst sted, der kunne bruges som dækning (søjle, døråbning osv.), og tryk derefter på **A**.

Hvis du vil gå på hug fra stående dækning, skal du klikke på **1**.

FORLAD DÆKNING

Forlad dækningen ved at bevæge dig væk fra dækningsstedet.

FORCERING

Du kan hoppe over en lav dækning ved at bevæge **1** i retning af springet og derefter trykke på **A**. Bemærk, at du skal være i dækning, før du kan forcere.

UNDTVIG

Tryk hurtigt på **A**, mens du bevæger **1** i den retning, du vil rulle i. Hvis der ikke er nogen dækning, bøjer du dig sammen og ruller. Du kan også undvige eller rulle ud af dækning.

SNIGE UD AF DÆKNING

Du kan smutte hurtigt rundt om hjørnet af dækningen uden først at skulle trække dig tilbage ved at bevæge **1** i den retning, du vil smutte ud, og derefter trykke på **A**.

SWAT-DREJNING

Når du er i dækning kan du minimere eksponeringen under flytning til en anden dækning i nærheden ved hjælp af en SWAT-drejning. Flyt **1** i retning af tilstødende dækning, og tryk derefter på **A**. Du kan afbryde en SWAT-drejning ved at holde **A** inde.

LØB PÅ HUG


En kombination af knælen og løb, som gør dig sværere at ramme. Aktiver løb på hug ved at holde **A** inde og bevæge **1**, når du ikke er i dækning. Du kan ikke affyre skud, mens du løber på hug. Hvis du holder **A** inde, mens du bevæger dig under dækning, bevæger du dig hurtigere.

KRAVLE


Hvis du er nede, men ikke færdig, kan du bevæge **1** for at kravle i sikkerhed eller hen til en gruppekammerat, som muligvis kan få liv i dig igen.



Tryk hurtigt på **A** for at kravle hurtigere. Brug **RT** for at tilkalde hjælp, mens du kravler. Hvis du fældes, mens du holder en granat, kan du bruge **RT** til at detonere den.

INTERAKTION

Benyt genstande, og udfør kontekstafhængige opgaver, der ikke har med målsøgning og bevægelse at gøre, ved at trykke på . Der vises et ikon, når denne funktion er tilgængelig (når du f.eks. kan samle ammunition op, åbne en dør, genoplive en gruppekammerat osv.).

FJENDESKJOLDE

Når en fjende er nede, men ikke færdig (kravler), kan du bruge ham som skjold ved at nærme dig og trykke på . Husk på, at du kun kan affyre pistoler, når du benytter et fjendeskjold.

Du kan også gå i nærkamp, mens du benytter et skjold, ved at trykke på . Drop skjoldet ved at trykke på  eller skifte våben.

KAMPINDSTILLINGER

I hovedmenuen kan du vælge blandt følgende funktioner:

SOLO CAMPAIGN (SOLO-FELTTOG)

Påbegynd et nyt solo-felttog, eller fortsæt et eksisterende.

CO-OP CAMPAIGN (SAMARBEJDS-FELTTOG)

Påbegynd et nyt samarbejdsfelttog, eller fortsæt et eksisterende.

TRAINING GROUNDS (TRÆNINGSANLÆG)

Lær multiplayer-roller, og finpuds dine færdigheder imod computerstyrede botter.

MULTIPLAYER

Opret eller slut dig til et selskab, og konkurrer med andre spillere i multiplayer-kampe.

HORDE

Bekæmp bølger af Locust-fjender i et episk slag. Spil samarbejdsspil med op til fire andre spillere.

WAR JOURNAL (KRIGSDAGBOG)

Få adgang til dine achievements, samlereobjekter, pointtavler, fotos og bonusser.

XBOX 360-OPLYSNINGER

BØRNESIKRING

Ved hjælp af disse brugervenlige og fleksible værktøjer kan forældre og børnepassere bestemme, hvilke spil unge spillere har adgang til ud fra indholdsklassifikationen. Forældre kan begrænse adgang til indhold, der er uegnet for børn. Bestem, med hvem og hvordan din familie interagerer med andre online via Xbox LIVE-tjenesten. Du kan også begrænse, hvor lang tid de må spille. Du kan finde flere oplysninger på www.xbox.com/familysettings.

Oplysningerne i dette dokument, deriblandt henvisninger til URL-adresser og andre websteder, kan ændres uden varsel. Medmindre andet er angivet, er eksempler på firmaer, organisationer, produkter, domænenavne, e-mail-adresser, logoer, personer, steder og begivenheder skildret heri fiktive, og ingen forbindelse med noget virkeligt firma, organisation, produkt, domænenavn, e-mail-adresse, logo, person, sted eller begivenhed er tiltænkt eller skal udledes herfra. Overensstemmelse med gældende copyrightlovgivninger er brugerens ansvar. Uden begrænsning af copyrightrettighederne må ingen del af dette dokument gengives, lagres i eller introduceres i et sagesystem eller transmitteres i nogen som helst form eller på nogen som helst måde (elektronisk, mekanisk, fotokopiering, optagelse eller andet) eller til noget som helst formål uden udtrykkelig skriftlig tilladelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan have patenter, patentansøgninger, varemærker, copyrights eller andre intellektuelle ejendomsrettigheder, som dækker nævnte emne i dette dokument. Medmindre det er udtrykkeligt anført i skriftlige licensaftaler fra Microsoft, giver besiddelsen af dette dokument ingen licensrettigheder til disse patenter, varemærker, copyrights eller anden intellektuel ejendom.

Navne på faktiske firmaer og produkter kan være varemærker tilhørende deres respektive ejere.

Uautoriseret kopiering, reverse engineering, transmission, offentliggørelse, udlejning, "pay for play" eller omgåelse af kopibeskyttelsen er strengt forbudt.

© 2008, Epic Games, Inc. Alle rettigheder forbeholdes. Epic, Epic Games, Epic Games-logoet, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix, Unreal og Crimson Omen-logoet er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Epic Games, Inc. i USA og andre lande.

Microsoft, Microsoft Game Studios-logoet, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Xbox-logoerne, Windows, og Windows Vista er varemærker tilhørende selskaber i Microsoft-koncernen.



Anvender Bink Video. Copyright © 1997-2008, RAD Game Tools, Inc.

zlib © 1995-2005 Jean-loup Gailly og Mark Adler.

PhysX™ fra NVIDIA. NVIDIA® og PhysX™ er varemærker tilhørende NVIDIA Corporation og anvendes under licens. Copyright © 2008 NVIDIA Corporation. Alle rettigheder forbeholdes.

Fremstillet med tilladelse fra Dolby Laboratories.

Alle varemærker og registrerede varemærker, der måtte være omtalt heri, tilhører deres respektive indehavere.

www.gearsofwar.com

Begrænset garanti vedrørende Deres kopi af softwaren til Xbox-spillet ("Spil")**Garanti.**

Microsoft Corporation ("Microsoft") garanterer, at dette Spil i alt væsentligt vil fungere som beskrevet i den medfølgende brugerhåndbog i en periode på 90 dage fra datoen for det første køb. Denne begrænsede garanti gælder dog ikke, hvis problemer med Spillet skyldes uheld, misbrug, virus eller fejlagtig brug. Microsoft giver ikke nogen som helst anden form for garanti eller tilsagn om Spillet.

Deres beklager. Hvis De inden for 90 dages perioden opdager et problem med Spillet, som er dækket af denne garanti, skal det returneres til forhandleren sammen med en kopi af den originale kvittering. Forhandleren vil efter eget valg (a) reparere eller udskifte Spillet uden beregning, eller (b) refundere købesummen. Microsoft indestår for ethvert erstattet Spil i den resterende del af den oprindelige garantiperiode, dog mindst 30 dage. Microsoft er ikke ansvarlig for skader i det omfang, sådanne skader kunne være undgået ved rimelig forsigtighed.

Lovbestemte rettigheder.

De har muligvis lovbestemte rettigheder i forhold til Deres forhandler, som ikke påvirkes af Microsofts begrænsede garanti. HVIS DE IKKE HAR KØBT SPILLET TIL DERES PERSONLIGE BRUG (DVS. NÅR DE IKKE HÅNDLER SOM FORBRUGER) Følgende betingelser gælder i det omfang, den gældende lovgivning tillader dette.

Ingen andre garantier.

Microsoft og Microsofts leverandører fraskriver sig alle andre garantier og betingelser, såvel udtrykkelige som stiltiende, med hensyn til Spillet og den medfølgende brugerhåndbog.

Begrænsning af ansvar.

Hverken Microsoft eller Microsofts leverandører kan holdes ansvarlige for nogen skader, der er forårsaget af eller på nogen måde følger af brugen af eller den manglende mulighed for at bruge Spillet, selv om Microsoft eller Microsofts leverandører er blevet underrettet om muligheden for sådanne skader. Under alle omstændigheder er Microsofts og Microsofts leverandørers fulde ansvar begrænset til det beløb, som De faktisk har betalt for Spillet.

Hvis De har spørgsmål vedrørende denne garanti, bedes De kontakte Deres forhandler eller Microsoft på:
 Microsoft Ireland Operations Limited
 Sandyford Industrial Estate
 Blackthorn Road
 Dublin 18
 Ireland



VAROITUS Lue ennen tämän pelin pelaamista Xbox 360® -konsolin ja oheislaitteiden käyttöohjeet sekä käyttäjän turvallisuutta ja terveyttä koskevat keskeiset ohjeet. Säilytä kaikki ohjeet tulevaa käyttöä varten. Saat kadonneen ohjeen tilalle uuden osoitteesta www.xbox.com/support tai ottamalla yhteyden Xbox-asiakaspalveluun.

Tärkeä videopelien pelaamista koskeva terveystietoisuus**Tietoja valoyliherkkyyden aiheuttamista epileptisistä kohtauksista**

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisen kohtauksen tietyn tyyppisistä visuaalisista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvät kuviot. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohdauksia tai epileptisiä kohtauksia, saattaa olla taipumus "valoyliherkkyyden" aiheuttamiin kouristuskohdauksiin" videopelejä pelatessaan.

Kohtauksilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaus, näkökentän muuttuminen, silmien tai kasvojen nykiminen, käsiin tai jalkojen nykiminen tai vapina, keskittymiskyvyn puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetysten tai kouristuksia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämisen seurauksena.

Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien on tarkkailtava lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysyttävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempi todennäköisyys saada epileptinen kohtaus. Voit vähentää epileptisten kohtausten vaaraa toimimalla seuraavasti. Istu kauempana näytöstä, käytä pienempää näyttöä, pelaa hyvin valaistussa huoneessa äläkä pelaa väsyneenä tai rasittuneena. Jos sinulla tai sukulaisillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtauksia tai epilepsiaa, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Tietoja PEGI-järjestelmästä

PEGI-ikärajajärjestelmä estää alaikäisiä pelaamasta pelejä, jotka eivät sovi heidän ikäisilleen. HUOMAA, että nämä suositukset eivät perustu pelien vaikeuteen. Kahdesta osasta koostuva PEGI auttaa vanhempia ja pelien ostajia valitsemaan pelit tietoisesti pelaajan iän mukaan. Ensimmäinen osa on ikäluokitus:

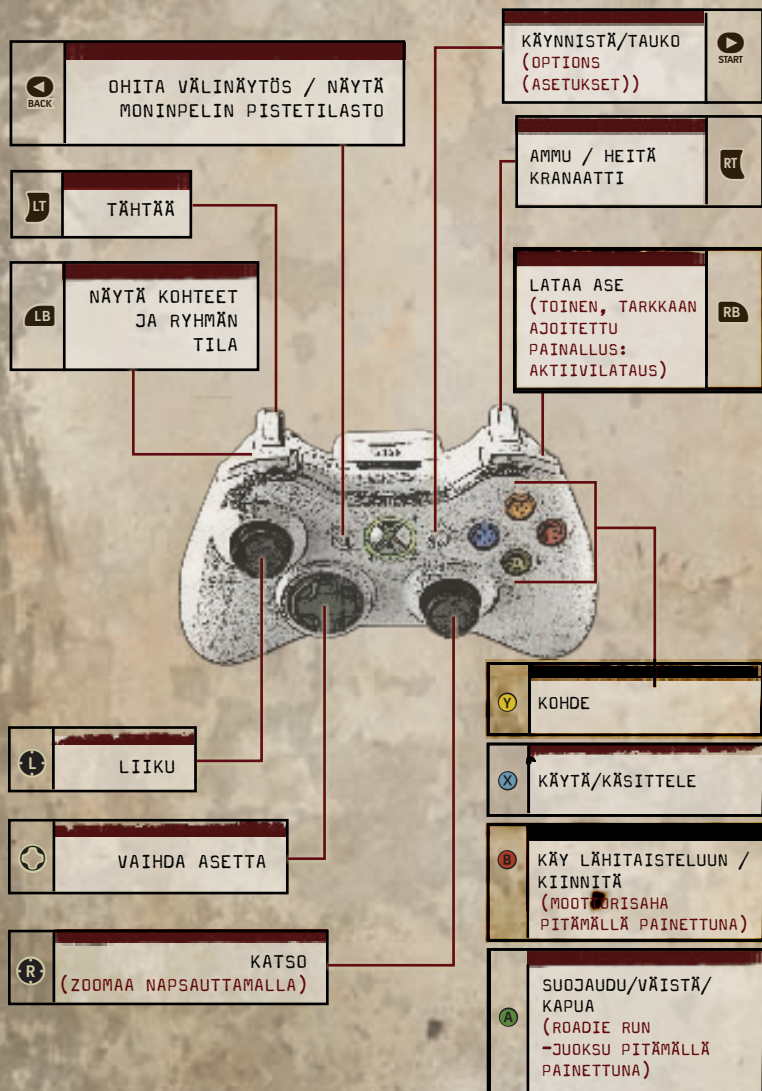


Toinen kuvake kertoo pelin sisällön tyyppistä. Näitä kuvakkeita voi olla useita pelin luonteen mukaan. Pelin ikäluokitus perustuu sisältöön. Kuvakkeet:



Lisätietoja on osoitteessa www.pegi.info sekä pegionline.eu

OHJAIN



HUD (HEADS-UP DISPLAY) -NÄYTTÖ



CRIMSON OMEN -MERKKI
(ELINVOIMA)

Kun vahingoitut, Crimson Omen -merkki täyttyy verellä ja näyttää tilasi.



HAAVOITTUNUT



KUOLEMAISILLAAN



TOIMINTA-
KYVYTÖN TAI
KUOLLUT

Jos et vahingoitu vähään aikaan, kun olet haavoittunut tai kuolemaisillasi, alat parantua itsestään. Kun Crimson Omen -merkki on kokonaan verenpunainen, olet toimintakyvytön tai kuollut.

TÄHTÄÄMINEN JA AMPUMINEN

TÄHTÄÄMINEN	Tähtää pitämällä liipaisinta [LT] painettuna ja liikuttamalla sauvaa [R] . Näkyviin tulee tähtäin, joka muuttuu punaiseksi, kun kohteena on vihollinen. Jos alat tähdätä ollessasi suojassa, pysyt siellä suurimmaksi osaksi, mutta pääsi saattaa tulla näkyviin.
ZOOMAAMINEN	Suurena tähtäyskohdan näkymää pitämällä liipaisinta [LT] painettuna ja napsauttamalla sauvaa [R] . Vain tietyillä aseilla voi zoomata.
LONKALTA AMPUMINEN	Liikuta sauvaa [R] , kunnes kohde on tähtäimessä, ja ammu sitten vetämällä liipaisinta [RT] . Tämä tähtäämistapa on nopea mutta epätarkka.
SUOJATULI	Kun olet suojan takana, vetämällä liipaisinta [RT] voit ampuja pysyä turvassa. Tässä tulitusmuodossa vain aseesi on näkyvissä, mutta ampuminen on vielä epätarkempaa kuin lonkalta ampuminen.

AKTIIVILATAUS

Voit ladata aseesi manuaalisesti painamalla **[RB]**.

Jos haluat yrittää aktiivilatausta, paina **[RB]** uudelleen. Onnistuminen vaatii harjoittelua ja oikeaa ajoitusta. Aktiivilatausta yritettäessä mahdollisia lopputuloksia on kolme:

ONNISTUMINEN

Jos onnistut, lataaminen nopeutuu.



TÄYDELLINEN SUORITUS

Jos aktiivilataus onnistuu täydellisesti, lataaminen sujuu todella nopeasti ja saatat saada etulyöntiaseman.



EPÄONNISTUMINEN

Jos epäonnistut, aseesi jumittuu ja lataaminen kestää kauemmin kuin normaali automaattinen lataus.



LÄHITAISTELU

Painamalla **[B]** voit hyökätä lähitaistelussa nykyisellä aseellasi. Pitämällä näppäintä **[B]** painettuna voit aktivoida Lancer-rynnäkkökiväärin moottorisahapistimen sekä pistää viholliset poikki ja pinoon. Jos yrität käyttää moottorisahapistintä viholliseen, jolla on Lancer-rynnäkkökivääri ja joka katsoo sinua kohti, on kaksintaistelun paikka. Voit voittaa painelemalla **[B]**-näppäintä.

Jos kädessäsi on kranaatti ja painat **[B]**, voit tehdä ansan kiinnittämällä kranaatin lähellä olevaan viholliseen, seinään tai esineeseen.

SUOJAUTUMINEN JA
PERUSLIIKKEET

Liiku käyttämällä sauvaa **[L]**. Kaikki erikoisliikkeet, kuten väistäminen, suojautuminen, esteiden päälle ja yli kiipeäminen (kapuaminen) sekä Roadie Run -juoksu, toimivat yhdistelmällä **[A]**-näppäin ja **[L]**.

SUOJAUTUMINEN

Taistelussa kannattaa käyttää suojaa, jos ei halua kuolla. Siirry minkä tahansa suojalta näyttävän (esimerkiksi pylvään tai oviaukon) luokse ja paina **[A]**.

Voit kyyristyä suojan takana napsauttamalla **[L]**.

SUOJASTA POISTUMINEN

Voit poistua suojasta siirtymällä pois päin suojapisteestä.

KAPUAMINEN

Voit hypätä matalien esteiden yli liikuttamalla sauvaa **L** hypyn suuntaan ja painamalla **A**. Huomaa, että sinun on oltava suojassa, jotta voit kavuta.

VÄISTÖLIIKE

Napauta **A**-näppäintä liikkeussasi ja siirrä sauvaa **L** siihen suuntaan, johon haluat pyöriä. Jos lähellä ei ole suojaa, heittädyt ja kierähdät. Voit myös väistää ja kierähtää suojasta poistuessasi.

LIVAHTAMINEN

Jos haluat livahtaa nopeasti suojapaikan nurkan ympäri perääntymättä ensin, liikuta sauvaa **L** haluamaasi suuntaan ja paina sitten **A**.

SWAT-KÄÄNNÖS

Siirtyessäsi suojasta toiseen voit vähentää uhattunaoloaikaa tekemällä SWAT-käännöksen. Liikuta sauvaa **L** läheistä suojaa kohti ja paina sitten **A**. Voit keskeyttää SWAT-käännöksen pitämällä **A**-näppäintä painettuna.

ROADIE RUN -JUOKSU

Kun juokset kyyryssä, sinuun on vaikeampi osua. Pidä **A**-näppäintä painettuna ja liikuta sauvaa **L**, kun et ole suojassa. Juostessasi kyyryssä et voi ampua. Jos pidät **A**-näppäintä painettuna liikkeussasi suojassa, liikkuminen nopeutuu.

RYÖMIMINEN

Kun olet toimintakyvytön, liikuttamalla sauvaa **L** voit ryömiä suojaan tai ryhmän jäsenen luo ja tämä voi ehkä elvyttää sinut.

Painele **A**-näppäintä, niin ryömisvauhtisi nopeutuu. Voit huutaa apua ryömiessäsi käyttämällä liipaisinta **RT**. Jos käsissäsi on kranaatti, kun kaadut, voit räjäyttää kranaatin käyttämällä liipaisinta **RT**.

ESINEIDEN KÄSITTELEMINEN

Muuhun kuin tähtäämiseen ja ampumiseen sekä liikkumiseen liittyvät tilannekohtaiset toiminnot ja esineiden käyttäminen hoituvat **X**-näppäimellä. Näkyviin tulee kuvake, kun tällainen toiminto on käytettävissä (eli voit esimerkiksi poimia ammuksia, avata oven tai elvyttää tiimikaveria).

VIHOLLINEN KILPENÄ

Kun vihollisryhmän jäsen on toimintakyvytön (ryömi), voit käyttää häntä kilpenä lähestymällä häntä ja painamalla **A**. Muista, että voit ampua vain pistooleilla, kun käytät vihollista kilpenä.

Käyttäessäsi kilpeä voit myös käydä lähitaistelua painamalla **B**. Voit luopua kilvestä painamalla **X** tai vaihtamalla asetta.

TAISTELUVAIHTOEHDOT

Päävalikossa on valittavana seuraavat vaihtoehdot:

SOLO CAMPAIGN (YKSINPELIN KAMPANJA)

Aloita uusi yksinpeilin kampanja tai jatka aiemmin aloitettua kampanjaa.

CO-OP CAMPAIGN (YHTEISTYÖKAMPANJA)

Aloita uusi yhteistyökampanja tai jatka aiemmin aloitettua kampanjaa.

TRAINING GROUNDS (HARJOITTELU)

Opettele moninpeilin säännöt ja hio taitojasi taistelemalla tietokoneen ohjaamia hahmoja vastaan.

MULTIPLAYER (MONINPELI)

Luo ryhmä tai liity ryhmään ja kilpaile muiden pelaajien kanssa moninpeleissä.

HORDE (HIRVIÖLAUMA)

Kohtaa laajamittaisessa taistelussa laumoittain hirviöitä. Taistelee yhdessä enintään neljän muun pelaajan kanssa.

WAR JOURNAL (SOTAPÄIVÄKIRJA)

Tutki saavutuksiasi, kerättäviä esineitä, parhaiden pelaajien pistetaulukkoja, valokuvia ja avattavia kohteita.

TIETOJA XBOX 360:STÄ

FAMILY SETTINGS (PERHEASETUKSET)

Näiden helppokäyttöisten ja joustavien työkalujen avulla vanhemmat ja hoitajat voivat päättää sisältöluokituksen perusteella, mitä pelejä nuoret pelaajat voivat käyttää. Pääsyä aikuisille tarkoitettuun sisältöön voidaan rajoittaa. Määritä, miten ja kenen kanssa perheesi on vuorovaikutuksessa Xbox LIVE -palvelussa. Voit myös asettaa rajoituksia pelaamiseen käytetylle ajalle. Lisätietoja on osoitteessa www.xbox.com/familysettings.

Tämän asiakirjan kaikki tiedot, mukaan lukien URL-osoitteet ja muut viittaukset Web-sivustoihin, voivat muuttua ilmoittamatta. Kaikki tässä yhteydessä esitetyt esimerkkiyritykset, organisaatiot, tuotteet, domain-nimet, sähköpostiosoitteet, logot, henkilöt ja tapahtumat ovat kuvitteellisia eikä niillä ole mitään yhteyttä todellisiin yhtiöihin, organisaatioihin, tuotteisiin, domain-nimiin, sähköpostiosoitteisiin, logoihin, henkilöihin tai tapahtumiin, ellei muuta ole erikseen ilmoitettu. Tekijänoikeuslakien noudattaminen on käyttäjän vastuulla. Tämän asiakirjan mitään osaa ei saa jäljentää, tallentaa tai siirtää noutojärjestelmään tai siirtää missään muodossa tai millään tavalla (elektronisesti, mekaanisesti, valokopioimalla, tallentamalla tai muutoin) mihinkään käyttötarkoitukseen ilman Microsoft Corporationin antamaa nimenomaista kirjallista lupaa.


Microsoftilla voi olla patenteja, patenttihakemuksia, tavaramerkkejä, tekijänoikeuksia tai muita immateriaalioikeuksia, jotka koskevat tämän asiakirjan aihepiiriä. Tässä asiakirjassa ei myönnetä mitään oikeuksia näihin patenteihin, tavaramerkkeihin, tekijänoikeuksiin tai muihin immateriaalioikeuksiin, ellei Microsoftin kirjallisessa käyttöoikeussopimuksessa nimenomaisesti toisin mainita.

Mainittujen todellisten yhtiöiden ja tuotteiden nimet saattavat olla omistajiensa tavaramerkkejä.

Ohjelmistomateriaalin valtuuttamaton kopioiminen, purkaminen lähdekoodiksi, julkinen esittäminen, vuokraaminen, maksun kerääminen pelaamisesta tai kopiointisuojausohjelman ohittaminen kielletään jyrkästi.

© 2008 Epic Games, Inc. Kaikki oikeudet pidätetään. Epic, Epic Games, Epic Games -logo, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix, Unreal ja Crimson Omen -logo ovat Epic Games, Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja muissa maissa.

Microsoft, Microsoft Game Studios -logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Xbox-logot, Windows ja Windows Vista ovat Microsoft-konsernin tavaramerkkejä.

 Tuotteessa käytetään Bink Video -pakkauksenhallintaa. © Copyright 1997-2008 RAD Video Game Tools, Inc.

zlib © 1995-2005 Jean-loup Gailly ja Mark Adler.

NVIDIA:n PhysX™-tekniikka. NVIDIA® ja PhysX™ ovat NVIDIA Corporationin tavaramerkkejä, ja niitä käytetään luvalla. Copyright © 2008 NVIDIA Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Valmistettu Dolby Laboratoriesin luvalla.

Kaikki tässä asiakirjassa mainitut tavaramerkit ja rekisteröidyt tavaramerkit ovat omistajiensa omaisuutta.

www.gearsofwar.com

Rajoitettu takuu koskien Xbox-peliohjelman ("pelin") kopioita

Takuu.

Microsoft Corporation ("Microsoft") takaa, että tämä peli toimii olennaisilta osiltaan käyttöohjeessa kuvatulla tavalla 90 vuorokauden ajan alkuperäisestä ostopäivämäärästä lukien. Rajoitettu takuu raukeaa, jos peliin liittyvä ongelma aiheutuu onnettomuudesta, tuotteen väärästä käytöstä tai virusohjelmasta. Microsoft ei anna mitään muuta takuuta tai lupausta peliä koskien.

Asiakkaan oikeudet.

Jos havaitset 90 vuorokauden sisällä pelissä olevan, takuun kattavan ongelman, palauta peli yhdessä alkuperäisen myyntikuitin kanssa myyjälle. Myyjällä on oikeus joko (a) korjata tai vaihtaa tuote veloituksetta tai (b) palauttaa ostohinta. Myyjällä on oikeus valita haluamansa menettelytapa. Vaihtopeliä koskee alkuperäisen 90 vuorokauden takuuaajan jäljellä oleva aika tai 30 vuorokauden uusi takuu aika, joka alkaa vaihtopelin vastaanottamisesta. Takuuajoista pidempi on voimassa. Microsoft ei vastaa sellaisista vahingoista, jotka olisi voitu välttää kohtuullisella huolenpidolla.

Lakisääteiset oikeudet.

Sinulla voi olla lakisääteisiä oikeuksia myyjän suhteen. Microsoftin rajoitettu takuu ei vaikuta näihin oikeuksiin. JOS PELIÄ EI OLE OSTETTU HENKILÖKOHTAISEEN KÄYTTÖÖN (ELI ET OLE KULUTTAJA) Seuraavat ehdot ovat voimassa sovellettavan lain sallimassa enimmäislaajuudessa.

Ei muita takuita.

Microsoft ja sen toimittajat kiistävät kaikki muut peliä ja sen mukana tulevaa käyttöohjetta koskevat nimenomaiset tai oletetut takuut ja ehdot.

Vastuunrajoitus.

Microsoft tai sen toimittajat eivät vastaa mistään vahingoista niiden aiheutumistavasta riippumatta, jos vahingot aiheutuvat jollakin tavalla pelin käytöstä tai siitä, ettei sitä ole voitu käyttää, vaikka Microsoftille ja sen toimittajille olisi ilmoitettu sellaisten vahinkojen mahdollisuudesta. Joka tapauksessa Microsoftin ja sen toimittajien koko vastuu rajoittuu pelistä maksettuun todelliseen kauppahintaan.

Jos sinulla on kysyttävää tästä takuusta, ota yhteyttä Microsoft-jälleenmyyjään tai Microsoft Oy:n. Yhteystiedot:
Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland



ADVARSEL Før du spiller dette spillet, bør du lese brukerveiledningen for Xbox 360® og veiledningene til eventuelt tilleggsutstyr for å få viktig sikkerhets- og helseinformasjon. Ta vare på alle brukerveiledninger. Hvis du trenger nye manualer, kan du gå til www.xbox.com/support eller ringe kundesupport for Xbox.

Viktig helseadvarsel som gjelder spilling av videospill

Fotosensitive anfall

Noen få mennesker kan oppleve anfall når de eksponeres for enkelte visuelle bilder, inkludert blinkende lys og mønstre som kan forekomme i videospill. Selv mennesker som ikke før har opplevd anfall eller epilepsi, kan ha en udiagnostisert lidelse som kan forårsake disse "fotosensitive epileptiske anfallene" når de ser på videospill.

Disse anfallene kan ha en rekke symptomer, inkludert svimmelhet, synsforstyrrelser, øye- eller ansiktsammentrekninger, rykninger i armer og ben, desorientering, forvirring eller midlertidig bevissthetstap. Anfallene kan også føre til bevisstløshet eller krampetrekninger som kan føre til skade fordi man faller eller slår seg på gjenstander i nærheten.

Stans spillet umiddelbart og oppsøk lege hvis du opplever noen av disse symptomene. Foreldre må være oppmerksomme på disse symptomene eller spørre barna om dem – barn og ungdom er mer utsatt for slike anfall enn voksne. Du kan redusere faren for fotosensitive epileptiske anfall ved å ta følgende forholdsregler: Sett deg lenger vekk fra skjermen, bruk en mindre skjerm, spill i et godt opplyst rom og ikke spill når du er sliten eller trøtt.

Hvis du eller noen i familien har opplevd anfall eller epilepsi tidligere, bør du oppsøke lege før du begynner å spille.

Hva er PEGI-systemet?

Aldersklassifiseringssystemet PEGI beskytter mindreårige mot spill som ikke passer for deres aldersgruppe. **VER OPPMERKSOM PÅ** at dette ikke er en målestokk for spillets vanskelighetsgrad. PEGI-klassifiseringen består av to deler, og gjør det mulig for foreldre og andre som kjøper spill til barn å gjøre en informert vurdering i samsvar med alderen til spilleren. Den første delen er en aldersklassifisering:-

3

7

12

16

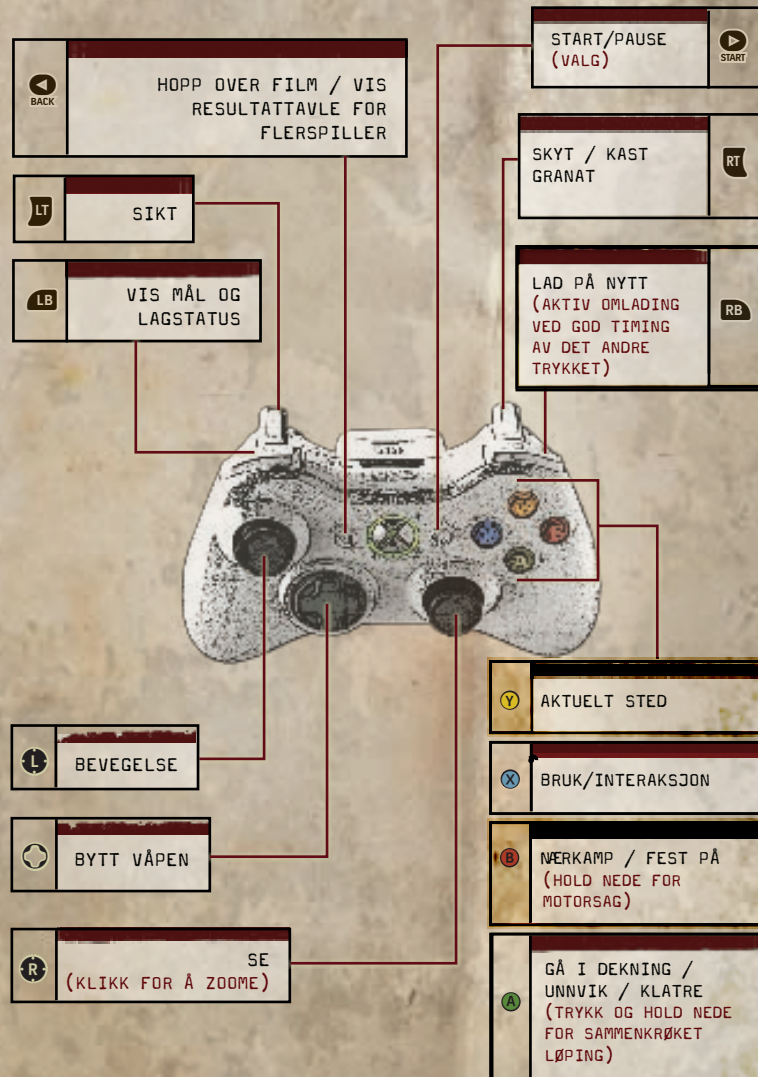
18

Den andre er ikoner som viser typen innhold i spillet. Det kan være en rekke slike ikoner, avhengig av hvilket spill det dreier seg om. Spillets aldersklassifisering gjenspeiler intensiteten til dette innholdet. Ikonene er:-



Besøk www.pegi.info og pegionline.eu for nærmere informasjon

KONTROLLER



1 MOT 1-VISNING

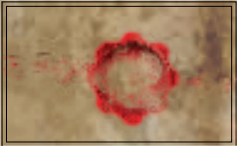


CRIMSON OMEN (LIV)

Etter som du blir skadet, ser du Crimson Omen fylles med blod for å vise statusen din.



SKADET



DØENDE



SKADET, MEN IKKE BEVISSTLØS/DØD

Hvis du unngår skader når du er skadet eller døende, vil du regenerere. Når Crimson Omen er full, er du skadet, men ikke bevisstløs eller død.

RETTE INN MÅL

SIKTE	Du sikter ved å trykke og holde nede LT og bevege R . Et trådkors vises, og blir rødt når det er rettet mot en fiende. Vær oppmerksom på at når du sikter mens du er i dekning, er du for det meste i dekning, men hodet ditt stikker kanskje frem.
ZOOME	Du forstørrer siktepunktet ved å trykke og holde nede LT og deretter klikke R . Du kan bare zoome med et begrenset sett med våpen.
SKYTE FRA HOFTEN	Beveg R til du har et mål i midten, og dra deretter RT for å skyte. Denne siktemetoden er rask, men unøyaktig.
SKYTE BLINDT	Mens du er i dekning, drar du RT for å fyre av rundt dekningen uten å eksponere deg selv for skade. Når du gjør dette, stikker du våpenet ut fra dekningen og skyter, men dette er enda mer unøyaktig enn å skyte fra hoften.

AKTIV OMLADING

Hvis du vil lade våpenet på nytt manuelt, trykker du **RB**.

Hvis du vil forsøke på aktiv omlading, trykker du **RB** én gang til. Hvorvidt du klarer det, er et spørsmål om timing og øvelse. Det er tre muligheter ved forsøk på en aktiv omlading:

VELLYKKET

Hvis du klarer det, lader du på nytt raskere.

PERFEKT

Hvis du oppnår en perfekt omlading, lader du på nytt mye raskere, og du kan få en våpenmessig fordel.

MISLYKKET

Hvis du mislykkes, kjører våpenet seg fast, og du vil bruke mer tid på å lade på nytt enn hvis du hadde foretatt en automatisk omlading.



NÆRKAMP

Trykk **B** for å gå i nærkamp med det gjeldende våpenet. Hold nede **B** for å aktivere Lancer-geværets unike motorsagbajonettangrep. Hvis du prøver et motorsagangrep mot en motstander med et Lancer-gevær vendt mot deg, blir det duell. Trykk raskt på **B** for å vinne.

Hvis du har en klargjort granat og trykker **B** for å gå i nærkamp, kan du feste granaten på en motstander i nærheten, eller på en vegg eller et objekt for å sette opp en felle.

DEKNING OG ENKEL MANØVRERING

Du flytter deg ved å bruke **L**. Du bruker **A**-knappen sammen med **L** til å gjøre alle spesialbevegelser – unnvikelse, bruk av dekning, klatre over en hindring og sammenkrøket løp.

GA I DEKNING

Bruk dekning i kamp, eller dø. Beveg deg mot det som ser ut som dekning (søyle, døråpning osv.), og trykk deretter **A**.

Hvis du vil krøke deg mens du er i stående dekning, klikker du **L**.

GA UT AV DEKNING

Når du vil gå ut av dekning, beveger du deg bort fra dekningen.

KLATRE

Hvis du vil hoppe over en lav dekning, flytter du **L** i hoppretningen og trykker deretter **A**. Merk at du må være i dekning før du kan klatre.

UNNVIKE

Trykk kort på **A** mens du flytter **L** i retningen du vil rulle. Hvis det ikke er noe dekning, viker du unna og ruller. Du kan også vike unna eller rulle ut av dekning.

SMETTE RUNDT HJØRNE

Du smetter raskt rundt hjørnet av dekningen uten å måtte gå tilbake først ved å bevege **L** i retningen du vil smette, og deretter trykke **A**.

SWAT-VENDING

Mens du er i dekning, minsker du eksponeringen ved å gjøre en SWAT-vending til en dekning i nærheten. Beveg **L** mot dekningen like i nærheten, og trykk deretter **A**. Du kan avbryte en SWAT-vending ved å holde nede **A**.

SAMMENKRØKET LØPING

Blanding av sammenkrøking og løping som gjør det vanskeligere å sikte på deg. Du kan løpe sammenkrøket ved å trykke og holde nede **A** og bevege **L** mens du ikke er i dekning. Du kan ikke skyte mens du løper sammenkrøket. Hvis du holder nede **A** mens du går i dekning, øker hastigheten på bevegelsen.

KRYPE

Når du er skadet, men ikke bevisstløs, beveger du **L** for å kripe i sikkerhet eller til en lagkamerat som kanskje kan gjenopplive deg.

Trykk raskt på **A** for å kripe raskere. Bruk **RT** til å rope etter hjelp mens du kryper. Hvis du blir skadet mens du holder en granat, kan du bruke **RT** til å detonere den.

SPGBINTERAKSJON

Du trykker **X** for å bruke gjenstander og utføre kontekstfølsomme oppgaver som ikke har å gjøre med skyting og bevegelse. Et ikon vises når denne funksjonen er tilgjengelig (for eksempel når du kan plukke opp ammunisjon, åpne en dør, gjenopplive en lagkamerat og mer).

FIENDTLIGE SKJOLD

Når en fiende er skadet, men ikke bevisstløs (krypene), kan du bruke ham som et skjold ved å gå bort til ham og trykke **A**. Husk på at du bare kan fyre av pistoler når du bruker et fiendtlig skjold.

Du kan også gå i nærkamp mens du bruker et skjold, ved å trykke **B**. Hvis du vil kvitte deg med skjoldet, trykker du **X** eller bytter våpen.

KAMPALTERNATIVER

Du kan velge mellom følgende alternativer på hovedmenyen:

SOLO CAMPAIGN (SOLO-KAMPANJE)

Begynn en ny solo-kampanje, eller fortsett en eksisterende.

CO-OP CAMPAIGN (SAMARBEIDS-KAMPANJE)

Begynn en ny samarbeids-kampanje, eller fortsett en eksisterende.

TRAINING GROUNDS (ØVELSESBANER)

Lær deg flerspillerregler og finpuss ferdighetene dine mot datamaskinkontrollerte roboter.

MULTIPLAYER (FLERSPILLER)

Opprett eller bli med en gruppe, og konkurrer med andre spillere i flerspillerkamper.

HORDE

Kjemp mot bølger av Locust-fiender i et episk slag. Spill på lag med opptil fire andre spillere.

WAR JOURNAL (KRIGSLOGG)

Vis utmerkelser, samleartikler, resultatavtaler, bilder og opplåsbare artikler.

INFORMASJON OM XBOX 360

FAMILIEINNSTILLINGER

Med disse enkle og fleksible verktøyene kan foreldre og foresatte avgjøre hvilke spill unge spillere skal kunne spille, basert på innholdsklassifiseringen. Foreldrene kan sperre tilgangen til materiale med voksent innhold, og bestemme med hvem og hvordan familien kan kommunisere med andre online via LIVE-tjenesten. De kan også sette tidsbegrensninger for hvor lenge familiemedlemmene kan spille. Du finner mer informasjon på www.xbox.com/familysettings.

Informasjonen i dette dokumentet, inkludert URLer og andre referanser til nettsteder på Internett, kan endres uten forhåndsvarsel. Med mindre annet er angitt, er eksempelvis: -organisasjonene, -produktene, -domenenavnene, -e-postadressene, -logoen, -personene, -stedene og hendelsene angitt her, oppdiktete, og ingen forbindelse med virkelige selskaper, organisasjoner, produkter, domenenavn, e-postadresser, logoer, personer, steder eller hendelser er tiltenkt eller skal kunne utledes. Overholdelse av gjeldende lover om opphavsrett er brukerens ansvar. Uten å begrense opphavsretten, kan ingen deler av dette dokumentet reprodukeres, oppbevares i eller legges inn i et gjenfinningssystem eller overføres i noen som helst form eller på noen som helst måte (elektronisk, mekanisk, ved fotokopiering, innspilling eller annet) eller til et hvilket som helst formål, uten skriftlig tillatelse fra Microsoft Corporation.


Microsoft kan ha patenter, patentsøknader, varemerker, opphavsrett eller annen intellektuell eiendomsrett til det som omtales i dette dokumentet. Bortsett fra når det er uttrykkelig angitt i skriftlige lisensavtaler fra Microsoft, gir dette dokumentet ingen lisens til disse patentene, varemerkene, opphavsrettene eller annen intellektuell eiendomsrett.

Navnene på faktiske selskaper og produkter som nevnes i dette dokumentet kan være varemerker for sine respektive eiere.

Uautorisert kopiering, dekompilering, overføring, offentlig bruk, leie, betaling for å spille eller omgåelse av kopibeskyttelsen er strengt forbudt.

© 2008, Epic Games, Inc. Med enerett. Epic, Epic Games, Epic Games-logoen, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix, Unreal og Crimson Omen-logoen er varemerker eller registrerte varemerker for Epic Games, Inc. i USA og i andre land.

Microsoft, Microsoft Game Studios-logoen, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Xbox-logoen, Windows og Windows Vista er varemerker for Microsoft-selskapsgruppen.

 Bruker Bink Video. Copyright © 1997-2008, RAD Game Tools, Inc.

zlib © 1995-2005 Jean-loup Gailly og Mark Adler.

PhysX™ for NVIDIA. NVIDIA® og PhysX™ er varemerker for NVIDIA Corporation og brukes med lisens. Copyright © 2008 NVIDIA Corporation. Med enerett.

Produsert med lisens fra Dolby Laboratories.

Alle varemerker og registrerte varemerker som er nevnt i dette dokumentet, tilhører sine respektive eiere.

Begrenset garanti for ditt eksemplar av spill-programvaren Xbox ("Spillet")**Begrenset garanti.**

Microsoft Corporation ("Microsoft") inntar for at dette Spillet hovedsakelig vil fungere slik det er beskrevet i den vedlagte håndboken i en periode på 90 dager fra første kjøpsdato. Denne begrensede garantien gjelder ikke hvis eventuelle problemer med Spillet kan relateres til ulykker, misbruk, virus eller feil anvendelse.

Microsoft gir ingen annen garanti for eller løfter relatert til Spillet.

Dine rettigheter:

Hvis du oppdager et problem med Spillet som dekkes av denne begrensede garantien i 90-dagersperioden, kan du returnere Spillet til din forhandler sammen med en kopi av den originale kjøpskvitteringen. Din forhandler vil, etter eget valg, (a) reparere Spillet eller levere deg tilsvarende Spill gratis eller (b) refundere det du har betalt for Spillet. Eventuelt Spill som leveres deg i henhold til foregående setning vil være dekket av garantien i den lengste av den resterende opprinnelige garanti-perioden eller 30 dager fra du mottok det nye Spillet. Microsoft er ikke ansvarlig for skader som på rimelig måte kunne ha vært unngått.

Lovbestemte rettigheter.

Du kan ha lovbestemte rettigheter overfor din forhandler uavhengig av Microsofts begrensede garanti. HVIS DU IKKE KJØPTE SPILLET TIL PERSONLIG BRUK (DET VIL SI HVIS DU IKKE OPPTRADTE SOM FORBRUKER), GJELDER FØLGENDE: Følgende vilkår gjelder i den grad ikke annet følger av gjeldende ufravikelig lovgivning.

Ingen andre garantier.

Microsoft og dets leverandører fraskriver seg alle øvrige uttrykkelige og stilltiende garantier og vilkår når det gjelder Spillet og den medfølgende håndboken.

Begrensning av ansvar.

Verken Microsoft eller dets leverandører er ansvarlige for noen form for eventuelle skader som på en eller annen måte skyldes bruk av eller manglende evne til å bruke Spillet. Dette gjelder selv om Microsoft eller dets leverandører er blitt underrettet om muligheten for slike skader. Under enhver omstendighet er ansvaret til Microsoft og dets leverandører begrenset til det beløpet du faktisk har betalt for Spillet.

Hvis du har spørsmål om denne begrensede garantien, kan du kontakte forhandleren eller Microsoft på:
Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland



VARNING Innan du spelar detta spel bör du läsa igenom den viktiga säkerhetsinformationen i Xbox 360® instruktionsbok och bruksanvisningar till eventuell kringutrustning. Spara alla bruksanvisningar. De kan behövas vid ett senare tillfälle. Om du behöver ersätta en bruksanvisning kan du gå till www.xbox.com/support eller ringa till Xbox Support.

Viktig hälsovarning om att spela videospel**Anfall orsakade av ljuskänslighet**

En mycket liten andel av befolkningen kan drabbas av epilepsiliknande anfall som kan utlösas av vissa visuella bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster som kan finnas i videospel. Även människor som aldrig tidigare har drabbats av liknande anfall eller epilepsi kan lida av en icke diagnostiserad åkomma, som kan utlösas dessa "ljuskänslighetsanfall" medan de tittar på ett videospel.

Dessa anfall kan uppvisa olika symptom, inklusive yrsel, synstörningar, ryckningar i ögon eller ansikte, krampryckningar eller skakningar i armar eller ben, förvirring, oklarhet, eller tillfällig medvetandeförlust. Anfallen kan även orsaka medvetetslöshet eller krampanfall, som kan leda till personskador vid fall eller hopstötning med föremål i närheten.

Sluta omedelbart att spela videospel och konsultera läkare om du upplever något av ovan nämnda symptom. Föräldrar ska hålla uppsikt över eller fråga sina barn om de upplevt något av ovan nämnda symptom – det är vanligare att barn och ungdomar drabbas av dessa anfall än vuxna. Risken att drabbas av epileptiska anfall som orsakas av ljuskänslighet kan minskas genom att vidta följande försiktighetsåtgärder: sitt längre från skärmen, använd en mindre skärm, spela i ett väl upplyst rum och spela aldrig när du är sömning eller trött.

Rådgör med läkare innan du börjar spela om du eller någon släkting tidigare haft anfall eller lider av epilepsi.

Vad är PEGI-systemet?

Åldersmärkningssystemet PEGI skyddar minderåriga mot spel som är olämpliga för deras åldersgrupp. OBS! Detta har inte att göra med spelets svårighetsgrad. Med hjälp av PEGI, som består av två delar, kan föräldrar och andra som köper spel till barn välja spel som passar barnets ålder. Den första delen består av åldersmärkning:

3

7

12

16

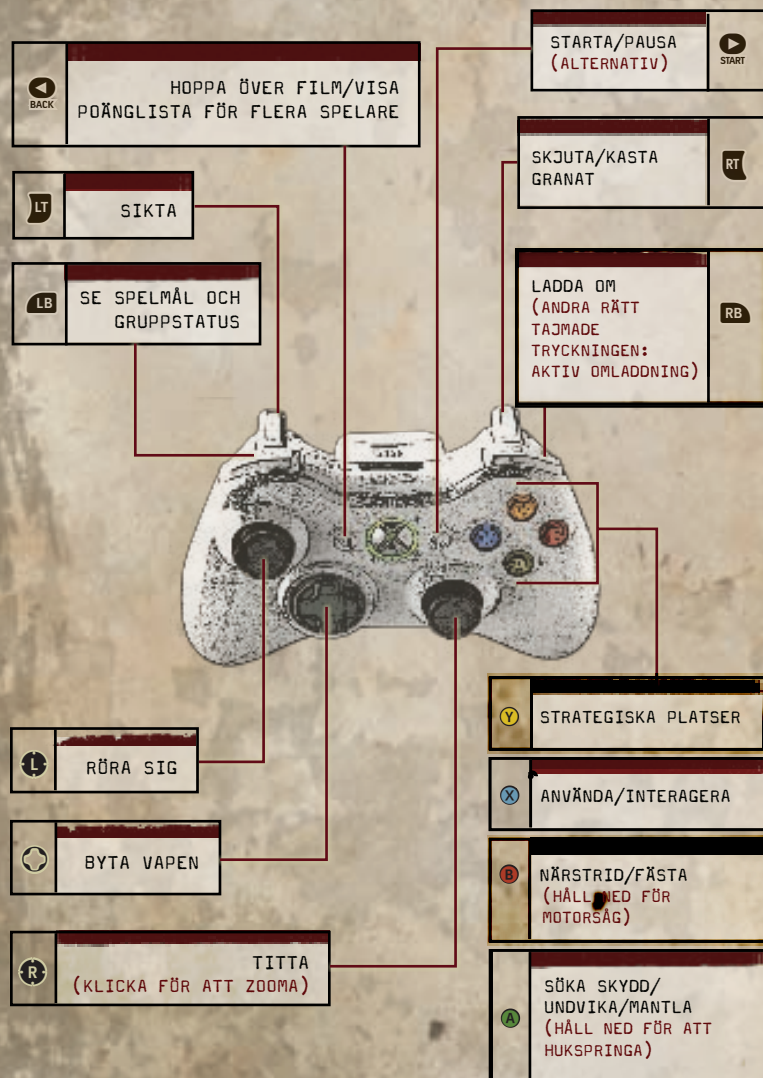
18

Den andra delen består av ikoner som beskriver spelets innehåll. Beroende på vilket spel det gäller kan det finnas flera ikoner. Spelets åldersmärkning återspeglar hur omfattande detta innehåll är. Ikonerna är:

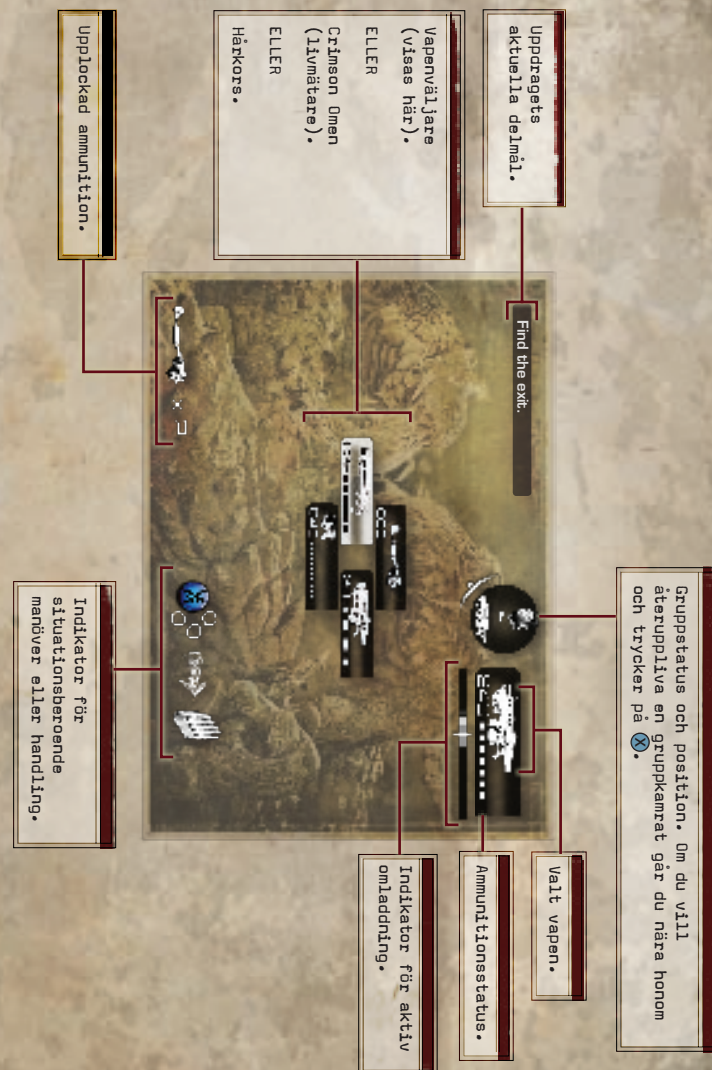


Det finns mer information på www.pegi.info och pegionline.eu

HANDKONTROLL



HEADS-UP DISPLAY



CRIMSON OMEN (LIV)

När du blir skadad fylls Crimson Omen med blod för att visa din status.



SKADAD



DÖENDE



NEDSKJUTEN MEN INTE UTSLAGEN/DÖD

Om du undviker att skada dig när du är skadad eller döende återhämtar du dig. När Crimson Omen är fullt är du allvarligt skadad men inte utslagen, eller död.

SKJUTA PÅ MÅL

SIKTA	Sikta genom att hålla ned [LT] och röra [R] . Ett hårkors visas och blir rött när det siktas på en fiende. Lägg märke till att om du siktar när du är gömd förblir du mestadels gömd, men ditt huvud kan synas.
ZOOMA	Förstora siktet genom att hålla ned [LT] och trycka på [R] . Du kan bara zooma med vissa vapen.
SKJUTA FRÅN HÖFTEN	Rör [R] tills du har ett mål centrerat och tryck sedan på [RT] för att skjuta. Det här sättet att skjuta går snabbt men är oprecist.
SKJUTA BLINT	När du är gömd kan du trycka på [RT] för att skjuta från skyddet utan att utsätta dig för risk. I den här rörelsen sticker vapnet fram bakom skyddet och skjuts av, men det är ännu mer oprecist än att skjuta från höften.

AKTIV OMLADDNING

Ladda om vapnet manuellt genom att trycka på **[RB]**.

Om du vill försöka dig på en aktiv omladdning trycker du på **[RB]** en andra gång. Att lyckas med detta har att göra med tajming och övning. När du försöker dig på en aktiv omladdning har du tre möjligheter:

LYCKAT

Om du lyckas laddar du om fortare.

PERFEKT

Om du lyckas göra det perfekt laddar du om mycket fortare och kan få en vapenfördel.

MISSLYCKAT

Om du misslyckas klickar vapnet och det tar längre tid att ladda om än om du hade låtit det ladda om automatiskt.



NÄRSTRID

Tryck på **[B]** för en närstridsattack med ditt aktuella vapen. Håll ned **[B]** för att aktivera Lancers unika motorsågsbajonettattack. Om du försöker använda motorsågen på en motståndare som håller en Lancer och som är vänd mot dig blir det en duell. Tryck snabbt på **[B]** för att vinna.

Om du har en granat och trycker på **[B]** för närstrid kan du fästa granaten på en motståndare i närheten eller på en vägg eller ett föremål för att gillra en fälla.

SKYDD OCH GRUNDLÄGGANDE MANÖVRER

Använd **[L]** för att flytta dig. För alla specialrörelser som smita, ta skydd, klättra över ett hinder (mantla) och huckspringa används **[A]**-knappen tillsammans med **[L]**.

TA SKYDD

Använd skydden i strid eller dö. Gå mot något som ser ut som ett skydd (pelare, dörröppningar, osv.) och tryck sedan på **[A]**.

Huka dig när du står bakom skydd genom att trycka på **[L]**.

LÄMNA SKYDD

Om du vill lämna skyddet flyttar du dig bort från det.

MANTLA

Om du vill hoppa över ett lågt skydd flyttar du **Ⓘ** i hoppets riktning och trycker sedan på **Ⓐ**. Tänk på att du måste befinna dig bakom skydd innan du kan mantla.

UNDOVIKA

Tryck på **Ⓐ** samtidigt som du rör **Ⓘ** i den riktning du vill rulla åt. Om det inte finns något skydd duckar och rullar du. Du kan också fly eller rulla bort från skyddet.

HOPPA FRAM

Om du snabbt vill kunna smyga fram runt hörnet på skyddet utan att först backa, för du **Ⓘ** i den riktning du vill smyga och trycker sedan på **Ⓐ**.

BLIXTVÄNDNING

När du är i skydd kan du minimera risken att synas genom att förflytta dig till ett skydd i närheten med en blixtvändning. Rör **Ⓘ** mot ett närliggande skydd och tryck sedan på **Ⓐ**. Du kan avbryta en blixtvändning genom att hålla ned **Ⓐ**.

HUKSPRINGA

Om du hukar dig samtidigt som du springer blir det svårare att träffa dig. Om du vill huckspringa håller du ned **Ⓐ** och rör **Ⓘ** när du inte befinner dig bakom ett skydd. Det går inte att skjuta medan du huckspringer. Om du håller ned **Ⓐ** när du rör dig bakom skydd kan du röra dig snabbare.

KRYPA

Om du är nedskjuten men inte utslagen kan du röra **Ⓘ** för att krypa till en säker plats eller en gruppkamrat som eventuellt kan återuppliva dig.

Tryck snabbt på **Ⓐ** för att krypa snabbare. Använd **RT** för att kalla på hjälp när du kryper. Om du håller i en granat när du skjuts ned kan du använda **RT** för att detonera den.

INTERAKTION

Om du vill använda föremål och utföra sammanhangsberoende uppgifter som inte är kopplade till att skjuta eller förflytta dig kan du trycka på **ⓧ**. En ikon visas när den här funktionen är tillgänglig (till exempel när du kan plocka upp ammunition, öppna en dörr, återuppliva en gruppkamrat med mera).

FIENDESKÖLDAR

Om en fiende är allvarligt skadad men inte utslagen (kryper) kan du använda honom som skydd genom att närma dig honom och trycka på **Ⓐ**. Tänk på att du endast kan avfyra pistoler när du använder en fiendesköld.

Du kan även gå i närstrid när du använder en sköld genom att trycka på **Ⓑ**. När du vill släppa skölden trycker du på **ⓧ** eller byter vapen.

STRIDSALTERNATIV

På huvudmenyn kan du välja mellan följande alternativ:

SOLO CAMPAIGN (SOLOKAMPANJ)

Inled en ny solokampanj eller fortsätt på en befintlig.

CO-OP CAMPAIGN (SAMARBETSKAMPANJ)

Inled en ny samarbetskampanj eller fortsätt på en befintlig.

TRAINING GROUNDS (TRÄNINGSGRÄNS)

Lär dig flerspelarreglerna och finslipa din förmåga mot datorstyrda robotar.

MULTIPLAYER (FLERA SPELARE)

Skapa eller gå med i en grupp och tävla mot andra spelare i flerspelarmatcher.

HORDE

Slås mot anfallande Locust-fiender i en enorm strid. Samarbeta med upp till fyra andra spelare.

WAR JOURNAL (KRIGSJOURNAL)

En översikt över delmål, samlingsbara föremål, resultattavlor, foton och uppläsningsbara föremål.

RESTRICTED

EPIC GAMES

Design Director
Cliff Bleszinski

Sr. Producer
Rod Fergusson

Lead Programmer
Ray Davis

Lead Level Designer
Dave Nash

Art Direction
Chris Perna

Sr. Gameplay Designer
Lee Perry

Art
Chris Bartlett, Sr. Artist
Mike Buck, Sr. Artist
Shane Caudle, Technical Art Director
Scott Dosssett, Sr. Animator
Peter Ellis, Sr. Artist
Jeremy Ernst, Animator
Bill Green, Artist
Matt Haney, FX Artist
James Hawkins, Sr. Concept Artist
Pete Hayes, Sr. Artist
Aaron Herzog, Sr. Animator
Jay Hosfelt, Lead Animator
Wyeth Johnson, Sr. FX Artist
Kevin Johnstone, Sr. Artist
Kevin Lanning, Sr. Character Artist
Greg Mitchell, Sr. Cinematics Director
Mark Morgan, Sr. Artist
Maury Mountain, Artist
Shane Pierce, Sr. Concept Artist
Aaron Smith, Sr. Artist
Mike Spano, Sr. Artist
Kendall Tucker, Sr. Artist
Jordan Walker, Texture Artist
Chris Wells, Sr. Character Artist
Alex Whitney, Sr. Animator

Audio
Mike Larson, Audio Director

Level Design
Andrew Bains, Sr. Level Designer
Adam Bellefleur, Sr. Level Designer
Jim Brown, Sr. Level Designer
Ryan Brucks, Level Designer
Phil Cole, Sr. Level Designer
Grayson Edge, Sr. Level Designer
Dave Ewing, Lead MP Level Designer
Stuart Fitzsimmons, Level Designer
Bastiaan Frank, Sr. Level Designer
Josh Jay, Level Designer
Warren Marshall, Sr. Level Designer
Demond Rogers, Sr. Level Designer
David Spalinski, Level Designer
Ken Spencer, Sr. Level Designer
Alan Willard, Sr. Level Designer

Production
Tanya Jessen, Sr. Associate Producer
Chris Mielke, Art Production Manager

Programming
Josh Adams, Sr. Engine Programmer
Nick Atamas, Engine Programmer
Derek Cornish, Sr. Engine Programmer

Laurent Delaney, Sr. Gameplay Programmer
Jeff Farris, Sr. Gameplay Programmer
Mike Fricker, Sr. Engine Programmer
James Goding, Sr. Gameplay Programmer
Joe Graf, Technical Director, Unreal® Engine 3
Wesley Hunt, Sr. Engine Programmer
Josh Markiewicz, Sr. Gameplay Programmer
Rob McLaughlin, Sr. Gameplay Programmer
Keith Newton, Engine Programmer
Matt Oelke, Gameplay Programmer
Ron Prestenback, Gameplay Programmer
Andrew Scheidecker, Sr. Engine Programmer
Dan Schoenblum, Sr. Engine Programmer
John Scott, Sr. Engine Programmer
Scott Sherman, Sr. Engine Programmer
Niklas Smedberg, Sr. Engine Programmer
Lina Song, Sr. Engine Programmer
Stephen Superville, Sr. Gameplay Programmer
Tim Sweeney, Technical Director
Martin Swetlzer, Sr. Gameplay Programmer
Matt Tonks, Gameplay Programmer
Daniel Vogel, Lead Engine Programmer
Joe Wilcox, Sr. Engine Programmer
Daniel Wright, Engine Programmer
Sam Zamani, Sr. Engine Programmer

Quality Assurance
Jess Ammerman, Game Tester
Prince Arrington, Sr. Game Test Manager
Scott Bigwood, Game Test Supervisor
Karlo Cedenio, Game Tester
Roger Collum, Lead Tester
Ben Chaney, Lead Tester
Alex Conner, Lead Tester
Joshua Fairhurst, Game Tester
Jerry Gilland, Game Tester
Drew Griffin, Game Tester
Steven Haines, Game Tester
Justin Hair, Game Tester
Brett Holcomb, Engine Tester
Aaron Jones, Engine Tester
Josh Keller, Game Tester
Chris Lavalette, Game Tester
John Liberto, Game Tester
John Mauney, Game Tester
Matthew Montague, Game Tester
Matthew Sorrell, Game Tester
Jon Taylor, Lead Tester
Craig Ushry, Game Tester

System Administration
Woody Ent, Systems Technician
Warren Schultz, Sr. IT Manager
Shane Smith, Sr. IT Manager

Biz
Dr. Michael Capps, President
Mark Rein, VP Marketing
Jay Witour, VP Biz Dev
Jay Andrews, General Counsel
Sarah Asby, Office Assistant
Joe Babcock, Controller
Dana Cowley, PR Manager

Sheri Christie, IP and Soldier, Charlie 6 Soldier, COG Medic #2
Anne Dube, Office Manager
Kimberly Lucas, HR Director
Richard Nalezynski, UDON Support Manager
Beth Rosenberry, Executive Assistant

Special Thanks
Melissa Batten, our thoughts and prayers are with her and her family, David Burke, Nick Cooper, Paul Jones, Paul Mader, Amit Mahajan, Jeff Morris, Steve Polge, and Sidney Rauchberger. And an extra special thanks to all of our friends and family for their patience, understanding and love, all of which were necessary to finish *Gears of War 2*.

EPIC SHANGHAI

Art Manager
Zhang Lei

Art
Tang Jing Jing
Hu Jin Wei
Liu Yun
Deng Yi Le
Zhao Lu
Ming Ya Jun
Zhang Jin
Liao Zhi Gao
Wang Teng Teng
Chen Xiao
Wang Wei Jia
Liu Chen Lin

Biz
Paul Meegan, CEO
Lu Zhi Gang, President

Special Thanks
Liao Jun Hao

PEOPLE CAN FLY

Project Manager
Piotr Krzywonskiuk

Additional Multiplayer
Level Design
Adrian Chmielarz
Pawel Dudek
Bartek Kmila
Dariusz Korotkiewicz
Wojciech Madry
Rafa Manka
Michal Nowak
Andrzej Poznanski
Bartek Roch
Krystian Stefanski

CONTRACTORS

Actors—Voiceover
John Di Maggio: Marcus Fenix, Franklin
Carlos Ferro: Dominic Santiago
Fred Tatasciore: Damon Baird, Tai Kaliso, Locust Drone and Boomer
Lester Speight: Augustus Cole
Nan McNamara: Anya
Michael Gough: Anthony and Benjamin Carmine
Robin Atkin Downs: Minh Young Kim, Henry, Chaps, Niles, Locust Kantus, Boomer, and Sires
Dee Baker: RAAM, Theron Guard, Locust Drone, Sires
Carolyn Seymour: Myrrah
Patricia Alcroft: Victor Hoffman
James Jackson: Dizzy, Hanley
Charles Cluff: Chairman Prescott, Adam Fenix
Nolan North: Ace Stratton, Gamma 3 Soldier, KR Pilot #3
Leigh Allyn Baker: KR Pilot #2, COG Medic #1, Centaur Driver #1

Wally Wingert: Omega 1 Soldier, Charlie 6 Soldier, COG Medic #2
Chris Cox: Beta 4 Soldier, Centaur Driver #2
KR Pilot #1
Courtney Ford: Maria
Actors—Motion Capture
Patrick Downey
Kit Fitzsimons
Matt McGrath
Rachel Pedersen
Katie ShuTrump
Ryan Stevens
Gabe Wood
Cinematic Rigging
Nina Fricker
Music Composed by Steve Jablonsky
Orchestrators
Penka Kouneva
Daniel Getz
Copyist
Juniko Tamura
Music Preparation
Bonnie Lavine
Robert Puff
Additional Arrangements
Pieter Schlosser
Remote Control Productions
Mixed by Jeff Biggers
Assisted by Katia Lewin
Skywalker Sound
Score Recording
Leslie Ann Jones
Assisted Score Recording
Dann Thompson
Judy Kirschner
Robert Gately
Pro Tools Operator
Andre Zwers
Score Performed by The Skywalker Symphony Orchestra
Conductor
Tim Davies
Orchestra Contractor
Janet Ketchum
Concertmistress
Kay Stern
Vocals Performed by The Skywalker Chorus
Conductor
Ian Robertson
Choir Contractor
Deborah Benedict
Soprano Soloist
Mitzie Kay
Assistants to Composer
Pieter Schlosser
Doug Clow

Additional Music
Kevin Riepl
Sound Design
Joey Kuras
Jamey Scott
Soundluxe Design
Music Group
Prenederer Cinematic Audio
Mixes
Technicolor Interactive Services
Micap Animation Cleanup
Cinematic Facial Animation
Technicolor Creative Services
Voiceover Recording and Editing
Voice Casting Director
Chris Borders

Published by MICROSOFT GAME STUDIOS

RESTRICTED

Customer Service Numbers

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovей podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY** –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com